

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengandung suatu pengertian yang sangat luas, menyangkut seluruh aspek kepribadian manusia. Pendidikan menyangkut hati nurani, nilai-nilai, perasaan, pengetahuan dan keterampilan. Dengan pendidikan manusia ingin atau akan berusaha untuk meningkatkan dan mengembangkan serta memperbaiki nilai-nilai kehidupan, hati nurani, perasaan, pengetahuan dan keterampilannya.

Dalam menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi belakangan ini, pendidikan pun akan mengalami peningkatan dari segi pembelajaran. Pengembangan kemampuan peserta didik dalam bidang ilmu pengetahuan alam merupakan salah satu kunci keberhasilan untuk menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman.

Pada hakikatnya pembelajaran IPA terdiri dari proses, produk dan pengembangan sikap. Suatu kekeliruan apabila guru hanya mentransfer ilmu yang ada di buku teks tanpa ada aktivitas *hands-on* pada anak didiknya. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 Tahun 2006 yang menyebutkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN 5 Cikidang yang dilakukan penulis, selama ini dalam mengajarkan sebuah konsep IPA, guru cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional. Pembelajaran bersifat sangat abstrak dan teoritis. Siswa dijejali dengan banyak teori untuk dihafal. Guru pun mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab. Informasi hanya didapatkan dari guru, sehingga siswa cenderung pasif. Waktu belajar siswa sebagian besar digunakan untuk mengerjakan tugas, mendengarkan ceramah dan latihan individu.

Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang relatif rendah pada mata pelajaran IPA apabila dibandingkan dengan nilai Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) yang mana KKM ini telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Adapun KKM untuk mata pelajaran IPA di SDN 5 Cikidang, Bandung adalah 67. Nilai ini apabila dipersentasikan akan terlihat hasil belajar sebagai berikut: 50% siswa berada di bawah KKM dari 24 siswa dengan nilai rata-rata 64.

Selain itu, pada kegiatan pembelajaran pun sering terlihat sifat individualistis siswa. Siswa cenderung berkompetisi secara individual, kurang memberi perhatian kepada teman sekelas, dan bersikap tertutup terhadap teman. Proses interaksi dan aspek kerja sama siswa pun dinilai kurang, karena banyak siswa yang “pilih-pilih” dalam bergaul. Kondisi ini seperti ini tidak dapat dibiarkan begitu saja. Karena, apabila kondisi ini dibiarkan maka tidak mustahil akan dihasilkan warga negara yang egois dan acuh tak acuh dengan lingkungan. Dengan kata lain, pembelajaran terkesan membosankan.

Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar dan kerja sama siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa, serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep IPA.

Berdasarkan uraian di atas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran yang dapat mengkondisikan lingkungan belajar yang aktif, mengutamakan kerjasama *team* dan mengurangi kejenuhan, yaitu *Cooperative Learning* tipe *Team Product* karena dapat memenuhi kebutuhan siswa akan berpikir kritis, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan pengalaman sekaligus dapat meningkatkan hubungan sosial, menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai pendapat orang lain.

Dengan demikian, penerapan *Cooperative Learning* tipe *Team Product* memungkinkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan dan minat belajarnya dengan lebih optimal. Oleh karena itu, perlu diadakan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk membuktikan bahwa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam kajian ini adalah “Bagaimana penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?”.

Masalah di atas dijabarkan ke dalam rumusan yang lebih khusus, yaitu berupa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dalam sub materi pemanfaatan sifat cahaya dalam karya sederhana di kelas V SDN 5 Cikidang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* di kelas V SDN 5 Cikidang pada pembelajaran IPA sub materi pemanfaatan sifat cahaya dalam karya sederhana?

### C. Hipotesis Tindakan

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan dengan mengikuti prosedur perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Melalui kedua siklus tersebut dapat diamati peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut:

“Dengan diterapkannya model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA”.

### D. Tujuan

Tujuan peneliti yang diharapkan dari penelitian ini agar dapat menjadi masukan bagi guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPA. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dalam sub materi pemanfaatan sifat cahaya dalam karya sederhana.
2. Mengetahui hasil peningkatan belajar siswa setelah menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Product* dalam sub materi pemanfaatan sifat cahaya dalam karya sederhana.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Bagi siswa

- a. Meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA, sehingga hasil belajarnya juga meningkat.
- b. Melatih siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.
- c. Siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

### 2. Bagi Guru

- a. Memahami kelas sebagai sistem kelompok kecil sebagai satuan pembelajaran fungsional.
- b. Memilih dan menentukan metode pembelajaran efektif yang paling tepat untuk materi yang akan dipelajari.
- c. Menemukan dan menetapkan berbagai sumber pembelajaran di luar buku teks yang berkaitan dengan penugasan.
- d. Membangun pengetahuan mengenai pengajaran dan pembelajaran
- e. Mempelajari budaya kelas sendiri.



### 3. Bagi Sekolah

- a. Memberi kesempatan kepada sekolah dan para guru untuk mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar.
- b. Dapat menerapkan dan melaksanakan pembelajaran IPA dengan menerapkan model *cooperative learning* tipe *team product* sebagai variasi dalam mengajar.

### 4. Bagi penulis

- a. Memiliki pengetahuan tentang *cooperative learning* dan manfaatnya dalam pembelajaran.
- b. Pengalaman yang berharga untuk melaksanakan tugas di masa yang akan datang.

## F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pemahaman beberapa istilah yang digunakan dalam judul dan pernyataan penelitian, perlu diberikan penjelasan sebagai berikut:

### 1. Metode *Cooperative Learning* Tipe *Team Product*

Metode *cooperative learning* adalah pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil yang siswanya belajar dan bekerjasama untuk mencapai tujuan seoptimal mungkin. *Team product* merupakan salah satu tipe *cooperative learning* yang mengajak siswa untuk berperan dalam membuat suatu produk atau kreasi secara berkelompok.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor yang dapat diukur dengan melihat perubahan yang terjadi pada individu setelah proses pembelajaran berlangsung.

